

JiV

#72.9

CULTURE JEU VIDÉO



DOOM ETERNAL
RESIDENT EVIL 3
PAPER BEAST
PERSONA 5 ROYAL
ORI AND THE WILL OF THE WISPS

CONFISERIE CONFINÉE

par Kevin Bitterlin

La période est quelque peu sinistre, vous en conviendrez aisément. Ou disons qu'elle n'incite pas vraiment aux festivités que nous aimons tant. Notre JV 72 a eu la malchance d'éclore à la mi-mars, soit au plus mauvais des moments, tandis que le confinement et la situation sanitaire actuelle nous ont poussés à ne pas sortir notre traditionnel mensuel en avril. Mais hors de question de se laisser abattre pour autant. Très vite, nous avons planché sur JV 73 (dont la sortie est prévue pour la mi-mai). Nous avons aussi pu mettre à profit ces interminables journées pour avancer dans certains projets au long cours, comme notre livre *Génération Jeu Vidéo : Années 90 – Tome 2* ou encore le futur hors-série estival qui sera dédié à une console mythique. Et puis nous avons joué. Beaucoup, beaucoup joué. On a tronçonné du démon à la pelle dans *Doom Eternal*. On a tissé des liens indéfectibles avec nos confidents dans *Persona 5 Royal*. On a survécu aux assauts répétés de Nemesis dans *Resident Evil 3*. On s'est émerveillés devant la splendeur d'*Ori and the Will of the Wisps* et la magie de *Paper Beast*... Toutes ces expériences, on a voulu les coucher sur papier. Et vous en parler, sans attendre JV 73. Aussi, voici un mini JV de dix pages. En l'honneur de Square Enix et de l'improbable numérotation de *Kingdom Hearts*, nous l'avons baptisé JV 72.9. On espère que cette petite douceur vous plaira et vous fera paraître le temps moins long. On se retrouve très vite !

JV – Culture Jeu Vidéo
12 rue de l'arrivée
75015 PARIS
www.jvlemag.com
Facebook : JVlemag
Twitter : @JVlemag

Directrice de publication :
Sophie Krupa

Rédacteur en chef :
Kevin Bitterlin

**Première rédactrice
graphiste :** Sophie Krupa

Secrétaire de rédaction :
Élise Laubier

Rédaction : Kevin Bitterlin,
Christophe Butelet, Yann
François, Pierre Maugein.

Dépôt légal : À parution
Commission paritaire :
0419 K 92 272
ISSN : 2273-2365

JV - Culture Jeu Vidéo
est une publication
mensuelle, avec 11
numéros par an. Wildfire
Media est une Société
par Actions Simplifiées
au capital de 68 210 euros.

Régie publicitaire :



M*I*N*T
(Média Image
Nouvelle Tendance)
51 Avenue de Paris
94300 Vincennes
www.mint-regie.com

Directeur Associé :
Fabrice Régy,
01 43 65 19 56,
fabrice@mint-regie.com

**Pour tout problème
de livraison :**
abonnement@jvlemag.
com.

Suivi des abonnements
et changement d'adresse
sur www.jvlemag.com



HÉCATOMBE RIEUSE

DOOM ETERNAL



Personne ne l'avait vu venir, personne n'y croyait, et pourtant, le *reboot* de *Doom* fit l'effet d'un petit miracle. Plutôt que de se conformer aux normes modernes du FPS, le jeu assumait un retour au primitif, sourd aux tentations narratives, uniquement mû par l'adrénaline et la gestuelle féline de son avatar. Mais aussi jouissive fût-elle, la recette ne risquait-elle pas de s'émousser ? Animé d'une ampleur nouvelle, *Doom Eternal* vient heureusement démentir tout soupçon de surplace. Évidemment, tout y est plus sauvage, plus gore, plus crétin, à des proportions épiques. Rempli à ras bord de nouveaux *glory kills* – ces animations de mise à mort propres à chaque ennemi sadisé par notre héros –, le jeu se surpasse dans l'outrance cartoonnesque, toujours plus proche de Tex Avery que d'un quelconque réalisme qu'on a trop longtemps voulu attribuer à sa saga. Visiblement galvanisé depuis son retour en grâce, id Software a mis les bouchées doubles pour refaçonner ses couloirs de la mort et, bonne nouvelle, les aérer dans les grandes largeurs. Après Mars, la croisade exterminatrice du Doom Slayer s'exporte sur d'autres planètes et dimensions, à commencer par une Terre post-apocalyptique, aux ruines souvent renversantes. Cette fois, les combats deviennent autant le prétexte d'un défouloir que d'une admiration, parfois béate, de la démesure de ses décors. Décors qui ont aussi l'utilité d'être suffisamment ouverts pour offrir des phases aériennes de haute volée, étonnamment cohérentes avec le reste de l'esprit du jeu. S'il ne vient jamais freiner la progression, le scénario s'étoffe lui aussi un peu plus que son prédécesseur, et va carrément jusqu'à rac-

order son *lore* aux anciennes mythologies de la saga, comme un pont entre deux âges qu'on croyait inconciliables. À l'image de cette base/*hub*, qui se transforme peu à peu en musée de reliques (affiches, musiques, et même anciens *cheat codes*) d'anciens épisodes, *Doom Eternal* a même le luxe de se donner un autre rôle que celui de parangon à suivre : se poser en gardien de sa propre mémoire.

DOOM-LIKE DOOM, ET RIEN D'AUTRE

Forcément, une telle débauche ne va pas sans ses contrariétés. Celles de *Doom Eternal* riment souvent avec boulimie. Obnubilé par l'exhaustivité, id Software a blindé son *gameplay* de nouveautés, qui vont de l'arsenal (un lance-flammes en complément de la tronçonneuse pour recharger son armure) aux différentes *upgrades*, en nombre délirant. Si la démarche est forcément louable, la profusion de nouvelles règles à ingérer à la volée s'avère un poil indigeste en préambule. On tiquera aussi sur le dernier tiers de l'aventure qui offre, à force de remplissage, un final bien moins haletant qu'on l'aurait espéré. Mais le simple fait qu'une telle expérience, basée sur la répétition et l'emphase nerveuse, puisse tenir sur une dizaine d'heures sans souffrir d'aucun temps mort ni artifice scénaristique, résulte de l'exploit. Alors que la vue subjective s'explore désormais comme un langage d'abord narratif, *Doom Eternal* vient heureusement rappeler sa fonction première : un caisson sensoriel, qui n'a pas son pareil pour exprimer la plus belle des sauvageries.

■ Yann François

Genre
FPS

Développeur
id Software

PEGI
18

Sortie
20 mars 2020

Supports
PC / PS4 / One



KILL JILL

RESIDENT EVIL 3



Après celui du deuxième volet et en attendant, selon la rumeur persistante, celui du quatrième épisode, Capcom a donc sorti son remake de *Resident Evil 3*. Plus que de simples «*Remastered*», ces refontes permettent de redécouvrir sous un nouveau jour des épisodes qui, sans être mineurs, ont moins marqué les esprits que le volet sémi-nal. Un constat d'autant plus vrai pour ce *Resident Evil 3* qui, par sa durée plutôt courte et le sentiment de redite qui en émanait à l'époque, n'était clairement pas un monument du genre. Tout juste avait-il le mérite de proposer Nemesis, cette créature incroyable qui pourchassait inlassablement l'héroïne Jill d'un bout à l'autre de l'aventure, tel un Michael Myers tout en muscles et en tentacules. Dès lors se posait la question : pourquoi remaker un titre si oubliable ? Eh bien parce que Capcom dispose ces temps-ci d'un moteur graphique hors norme et a réinventé, avec *Resident Evil 2* en 2019, une formule qui fonctionne à merveille, un mélange d'action et d'horreur avec tout ce qu'il faut de rigidité pour ne pas sombrer dans un genre shooter qui lui va si mal. Avec *Resident Evil 3*, comme avec son prédécesseur, du reste, nous sommes en plein dans la série B qui s'assume et, même, se revendique comme telle.

UN CONFINEMENT FINEMENT COTÉ

Resident Evil 3 n'a pas la prétention de marquer l'histoire, ni d'élever le média vers quelque chose de plus grand. Sa grande préoccupation semble plutôt de replonger voracement dans les années 1990 et dans une certaine idée du

cinéma bis, comme en témoignent les affiches de longs métrages que l'on croise dans le métro de Raccoon City, qui renvoient à des simili *Terminator* et autres faux films catastrophe. Il y a aussi cette idée, délicieusement ringarde, que le méchant traître doit arborer un accent russe à couper au couteau. Bref, *Resident Evil 3*, c'est con et très fier de l'être, notamment sur tout ce qui a trait au contexte et à la narration. Mais cette désarmante bêtise n'empêche pas le titre d'arborer un système de jeu toujours aussi efficace, ainsi qu'une poignée de jolies trouvailles de mise en scène, à l'image de cette séquence de siège dans un hall d'hôpital ou de ce combat de boss au milieu d'un carrefour. Et puis, il y a Jill Valentine. S'il ne faudra pas chercher longtemps pour trouver personnage plus fouillé et mieux écrit, reste que la super flic de Raccoon City réalise, bien malgré elle, un show d'anthologie. Si l'on pense forcément à Lara Croft (même ses fringues rappellent le *Tomb Raider* de 2010), on avait rarement vu une héroïne aussi *badass* dans un jeu vidéo. Et même si Carlos, le mercenaire à la chevelure aussi frisée que soyeuse, lui vole quelques fois le rôle-titre au cours de l'aventure, c'est bien elle qui crève l'écran, avec acharnement et résilience, jusqu'à un combat de fin titanesque et ses plans qui renvoient à Sigourney Weaver en Ellen Ripley. Alors, certes, le standing d'une licence telle que *Resident Evil*, nous amène à penser que Capcom la joue facile et manque un peu d'ambition. Oui, ce *RE3* est une œuvre définitivement mineure. N'empêche qu'un petit jeu comme ça, une fois l'an, on ne dit pas non. ■ Kevin Bitterlin

Genre
Action/Horreur

Développeur
Capcom

PEGI
18

Sortie
3 avril 2020

Supports
PC / PS4 / One



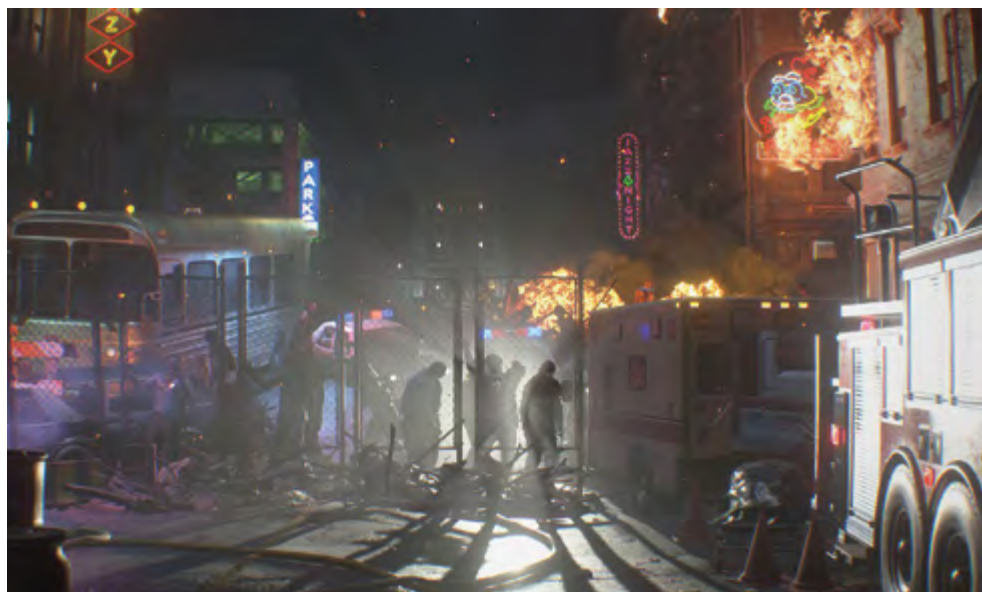
À l'évidence, la sortie de ce remake de *Resident Evil 3* n'a pas la même saveur que son prédécesseur. Moins parce qu'il sort seulement un an après l'excellente réadaptation de *Resident Evil 2* que parce qu'il concerne, à vrai dire, un épisode nettement moins marquant de la série. S'il semblait difficile de transfigurer un jeu qui révélait l'essoufflement d'une série (et qui témoigne à l'inverse ici de sa bonne santé), Capcom retrouve néanmoins la sensation d'urgence qui transpirait du titre originel, se faisant à chaque fois le reflet de leur développement éclair. Mais surtout, le studio parvient à inscrire le jeu dans son époque, pour faire de cette course-poursuite contre le Nemesis une menace permanente qui traduit un véritable harcèlement – il faut voir de quelle manière Jill, plongée dans un univers essentiellement masculin, est assaillie de toutes parts. Alors oui, les apparitions du Nemesis se révèlent finalement moins horribles que celles de Mr. X dans *Resident Evil 2*, mais ce *Resident Evil 3* montre néanmoins à quel point Capcom maîtrise aujourd'hui sa formule, jouant habilement avec le passé (l'arrivée des Hunters) et le présent (la direction artistique, éblouissante), pour offrir six heures de jeu d'une remarquable intensité.

■ **Christophe Butelet**



Malgré ses archaïsmes et sa gestion de l'inventaire qui donne encore des palpitations vingt ans après, le remake de *Resident Evil 2* a su transformer la formule originale en une forme plus actuelle avec une certaine intelligence. Déjà jeu *spin-off* à l'époque, *Resident Evil 3* n'a pas non plus bénéficié du même traitement de faveur que son prédécesseur. Si sa formule de film d'action/fantastique 90's reste attachante et efficace, rapidement, le jeu ne sait plus quoi dire. Zones réduites, personnages oubliables (on passe très peu de temps à leurs côtés), même Némésis sonne faux à cause de ses apparitions – toutes – scriptées. De quoi faire fuir l'incertitude, l'angoisse, et l'intérêt.

■ **Pierre Maugein**





LES SONGES DE LA MACHINE

PAPER BEAST



Dès les premières images, tout est dit : pour rentrer dans *Paper Beast*, une mystérieuse simulation que notre avatar découvre par accident, nous devons écarter, d'un geste de la main, des tentures rouges qui obstruent le passage. Le rideau dévoile alors un désert qui s'étend à perte de vue, fait de formes ésotériques et surplombé d'un ciel aux couleurs et aux nuages sublimes. Comme si nous foulions la scène d'un théâtre expérimental, où regard et gestuelle jouent les têtes d'affiche, le jeu nous fait basculer d'une dimension à l'autre avec un naturel stupéfiant. Très vite, l'apparition des premières paper beasts, ces bêtes faites d'origamis de papier mâché et dotées d'un comportement autonome, achève de gommer la frontière entre la simulation pure et la psyché rêveuse, comme sortie tout droit de l'inconscient d'une machine. Une manière de rappeler que *Paper Beast* tient moins du jeu (il ne l'est que ponctuellement, en réalité) que de l'obsession créative de son auteur, Eric Chahi, à fabriquer des imaginaires qui soient aussi fantasques que crédibles. Une obsession qui a traversé les décennies et les genres (l'aventure et la survie avec *Another World*, le god game avec *From Dust*), et qui, après des années de silence pesant, trouve dans la VR une opportunité formidable pour revenir et se réinventer. Ici, l'expérience prend la forme d'une balade séquencée, où chaque niveau est autant l'occasion de découvrir un nouveau paysage qu'un concept de *gameplay*. Une dualité que la VR embrasse pleinement, puisqu'il est autant question de stimuler notre seule présence au sein d'un tableau vivant bourré d'événements poétiques, que d'interagir par gestes mimétiques sur la

topographie des lieux et leurs éléments (les paper beasts, le sable, l'eau...) pour résoudre des énigmes environnementales nous bloquant le passage. Simulée par un moteur physique bluffant, chaque interaction avec le monde de *Paper Beast* relève d'une magie qui se suffit souvent à elle-même. Plutôt que d'imposer la moindre signification sur ce monde parallèle, Chahi préfère miser sur la puissance expressive de ses décors et créatures artificielles, comme seul moteur de croyance. Non, le monde de *Paper Beast* ne raconte rien. Mais il existe, et c'est un des rares à savoir le faire ainsi.

ORIGAMIS POUR LA VIE

Il faut malgré tout reconnaître que sa visite est aussi enchanteresse que parfois déconcertante. Tout comme *From Dust* en son temps, la résolution de certains puzzles passe par une forme d'improvisation, que ce soit dans la prise en main de l'outil de terraformation, ou encore le contact avec les paper beasts, au comportement souvent cryptique. Une improvisation qui se justifie à chaque instant, mais qui peut parfois passer pour de l'approximation, créant aléas et frustration dans les contrôles, et briser ainsi l'illusion de vie de la simulation. Une illusion fragile, due à la modestie du projet (le jeu a été réalisé en petite équipe), et qui se heurte parfois à l'ambition démesurée de sa poésie, qui aurait mérité le budget d'un AAA pour s'exprimer à plein régime. Peu importe : *Paper Beast* a beau être bancal, c'est justement sa vulnérabilité qui en fait un pèlerinage mémorable. Car, en l'espace de quelques heures, il nous aura fait croire que les machines peuvent, elles aussi, rêver d'un autre monde, et produire les plus belles images qui soient. ■ Yann François

Genre
Balade

Développeur
Pixel Reef

PEGI
7

Sortie
24 mars 2020

Support
PS VR



MAJESTUEUX!

PERSONA 5 ROYAL



La saga *Persona* a pris l'habitude de sortir une version enrichie de ses différents opus. Il y a eu *Persona 3 FES*, *Persona 4: The Golden* et maintenant *Persona 5 Royal*. Sont-ce pour autant de nouveaux jeux ?

« Non », répondront les profanes pour qui revendre un jeu trois ans après avec si peu de nouveautés ne sera jamais justifié. Et « oui, évidemment », rétorqueront les fans les plus inconditionnels qui voient, pour le coup, ce donjon inédit, ces personnages secondaires rajoutés et ce prolongement de quelques semaines de l'aventure principale (histoire d'avoir plus le temps de finaliser les à-côtés du titre) comme des arguments imparables. Cela étant dit, *Persona 5 Royal* dispose d'un truc à même de le rendre attractif aux yeux des néophytes : son sous-titrage français, d'excellente facture qui plus est, qui démocratise enfin la licence auprès des allergiques à Shakespeare et à ses thuriféraires. Et puis bon, *Persona 5* constitue de base une formidable aventure, riche comme c'est pas permis, attachante au possible et gratifiée d'une réalisation extraordinaire. Il n'est jamais trop tard pour s'y mettre ! Il fallait que ce soit dit.

PROBLÈMES D'INTÉGRATION

Maintenant, en ce qui concerne les nouveautés apportées par cette version « *extended* », *Persona 5 Royal* laisse un arrière-goût étrange. Dans l'absolu, les deux personnages inédits (un psychologue scolaire et une lycéenne gymnaste) sont magnifiquement traités. Leur *backstory* s'avère vite passionnante, mention spéciale pour celle de

Kasumi qui, en temps que Voleuse Fantôme freelance, se marie parfaitement avec le reste de la guilde et des confidents, ces hommes et ces femmes qui ont tous en commun d'être des marginaux, des parias que la société cherche à évincer. Des gens qui ont eu l'audace ou la malchance de sortir du moule et qui ne parviennent pas à se remettre sur les rails de la bienséance. Définitivement, *Persona 5 Royal* dresse un portrait acerbe et révoltant du Japon contemporain sous ses atours de fable *young adult* lorgnant vers le fantastique. On peut toutefois regretter que les différents ajouts narratifs aient tant de mal à s'intégrer dans le récit d'origine. Pour dire les choses clairement, *Persona 5 Royal* rajoute un chapitre entier à une aventure déjà colossale. Mais surtout, il le rajoute à la fin du jeu, après un climax et une série de combats de boss. Difficile dans ces conditions de trouver la motivation pour repartir sur une intrigue somme toute mineure. Imaginez les Avengers aller se battre contre un délinquant de quartier après avoir vaincu Thanos, et vous aurez une petite idée de l'état d'esprit dans lequel on se trouve lors de cette ultime ligne droite. Un constat d'autant plus dommage que le chapitre est en soi intéressant et qu'il aurait été nettement plus marquant s'il avait pu être intégré plus tôt dans l'aventure. C'est le problème de ces versions *extended* de *Persona*. *The Golden* s'en était toutefois mieux tiré, tout en nous offrant un épilogue merveilleux de douceur et de bienveillance. Des petits regrets, donc. Mais un grand jeu quoi qu'il en soit ! ■ [Kevin Bitterlin](#)

Genre
RPG

Développeur
Atlus

PEGI
16

Sortie
31 mars 2020

Support
PS4



TOUT L'ORI DU MONDE

ORI AND THE WILL OF THE WISPS



Avec ce second épisode, le studio autrichien Moon reprend son conte exactement là où il l'avait laissé au terme d'*Ori and the Blind Forest* : le dernier œuf de la chouette maléfique Kuro éclot et il en sort un oisillon handicapé, avec une malformation à l'aile gauche. Baptisée Kun, cette chouette devient vite comme une petite sœur pour Ori. Au cœur d'un prologue qui nous arrache déjà des larmes tant le spectacle, aussi bien visuel que sonore, s'avère bouleversant, Ori finit par bricoler une aile de substitution pour son amie. Ensemble, ils s'en vont découvrir les lieux mais un orage mystérieux les fait chuter et les sépare. Dès lors, le héros lumineux gribouille deux lignes sur sa *to do list* : premièrement, retrouver Kun. Et deuxièmement, apaiser la colère de Shriek, un hibou géant lui aussi estropié de naissance.

SUPER CHOUETTE

Le moins que l'on puisse dire avec *Ori and the Will of the Wisps*, c'est que son allure mignonne de conte de fées est un authentique trompe-l'œil. Sous sa beauté graphique et ses décors plus somptueux les uns que les autres, le titre met en scène une véritable tragédie, une fable où ruissent les malheurs, les injustices et autres crève-cœur. Si bien que c'est la gorge nouée et des larmes plein les yeux que l'on traverse et l'on achève

cette seconde aventure d'Ori. Mais s'il fait chialer à gros torrents, le titre sait aussi nous éblouir. En partie grâce à sa formule passionnante de *metroidvania*. Jusqu'aux ultimes instants du jeu, on découvre encore de nouvelles mécaniques qui donnent un second souffle à l'exploration, en permettant ici de décoller dans les airs, là de rebondir sur des projectiles que l'on a soi-même lancés, ou encore de traverser des zones sablonneuses telle une torpille. En multipliant les zones cachées et autres impasses temporaires, *Ori and the Will of the Wisps* constitue une arène de choix pour les complétistes et autres chasseurs de trésors. Par

ailleurs, et bien qu'il se révèle mieux équilibré que son aîné, le jeu n'en reste pas moins un challenge corsé, avec des boss bien foutus et des séquences de fuite, comme lorsque Ori doit échapper à une créature vorace ou bien à un cataclysme quelconque, à la tension palpable et à la technicité grisante. Mais que l'on ne s'y trompe pas, si *Ori and the Will of the Wisps* parvient à se hisser au-dessus de la mêlée dans le registre du *metroidvania* pseudo-indé, c'est bel et bien à la faveur de sa narration. Ce sont ses thématiques âpres, son atmosphère mélancolique et son allure de Disney triste qui lui confèrent ce supplément d'âme. Qui font de lui un véritable chef-d'œuvre, ainsi qu'une des plus belles pépites de cette génération mourante. ■ [Kevin Bitterlin](#)

Genre
Metroidvania

Développeur
Moon Studios

PEGI
7

Sortie
11 mars 2020

Supports
PC / One



IN OTHER WATERS



Le jeu d'exploration sous-marine n'est pas le genre le plus répandu dans le jeu vidéo. Avec le peu de représentants dans le domaine, des places restent libres, et ce, même face à la concurrence de *Subnautica*. C'est dans cette petite niche écologique qu'est venu se fixer *In Other Waters*, habile mélange entre la référence citée quelques lignes en amont et la simulation de sonar. Porté par une interface minimaliste et des mécaniques intimidantes de prime abord, le titre de Jump Over the Age s'approprie avec lenteur, laissant le temps au joueur de s'imprégner. Ce qui est en un sens le credo du jeu, où les éléments de *gameplay* s'acquièrent par l'expérimentation, en accord avec son contexte : l'étude biologique de l'océan d'une exoplanète. Mais sous cette couche d'étude froide se cache le destin d'une femme à la recherche de son amie, aidée par le joueur campant une IA évoluée. Là réside la beauté du jeu, jongler entre idées de *game design* malines et remise à sa place du joueur. Il n'est là que pour exécuter des tâches mécaniques et écouter un récit qui n'est pas le sien, comme avec un bon roman. ■ P.M.

Genre Exploration **Dév.** Jump Over the Age **PEGI** 12
Sortie 3 avril 2020 **Supports** PC / Switch



PANZER DRAGOON REMAKE



Tout est une histoire de mots et de sens. Parfois, comme dans *Final Fantasy VII*, le terme remake signifie « refonte », « réécriture ». Parfois, à l'image de *Panzer Dragoon*, il veut dire « adaptation ». Car c'est exactement ce que propose cette nouvelle version de l'un des jeux emblématiques de la vénérable Saturn. Le titre de Forever Entertainment ne ment sur la marchandise à aucun moment et propose un *rail shooter* comme on n'en fait – littéralement – plus. Et si le studio est parvenu à contourner de façon habile les limitations d'époque qui auraient rendu le tout trop bancal, le résultat final ne peut pas empêcher tout un lot d'archaïsmes qui trahissent l'âge du jeu. Restent la belle direction artistique « moebiusienne » et la bande-son unique de Saori Kobayashi. ■ P.M.

Genre Rail Shooter **Dév.** Forever Entertainment **PEGI** 12
Sortie 26 mars 2020 **Support** Switch



DISASTER REPORT 4 : SUMMER MEMORIES



Dernier épisode de la série de survie urbaine anciennement d'Irem, *Disaster Report 4* arrive enfin en Europe, quasiment deux ans après sa sortie japonaise. Prévu au départ pour PS3, il amène avec lui les stigmates d'un développement long, haché et compliqué. Extrêmement daté d'un point de vue visuel, il ne fait pas mieux en termes d'animation et donne l'impression de diriger des PLV à peine animées par le vent. Objectif loupé aussi en termes de confort de jeu avec une interface démodée et des micro-chargements intempes-tifs. Pourtant, malgré cette liste peu enviable, le jeu multiplie les expériences de *gameplay* différentes, se renouvelant de façon quasi constante et laisse diffuser une sorte de lente mélancolie émouvante. ■ P.M.

Genre Survie **Dév.** Granzella **PEGI** 18
Sortie 7 avril 2020 **Supports** PS4 / Switch



AU ROYAUME DES FAUVES

REDNECK EN FOLIE



Au royaume des fauves doit-il son incroyable succès à la situation exceptionnelle liée à la pandémie du COVID-19 (le programme est longtemps resté le plus vu du catalogue Netflix aux États-Unis) ? Sans aucun doute. Et il sera forcément difficile de le dissocier du confinement planétaire, comme en atteste son épisode bonus réalisé quelques jours après la sortie du documentaire, où Joel MacHale interviewe en visioconférence certains personnages. Mais à l'inverse de l'immonde *7. Koğuştaki Mucize*, qui a lui aussi bénéficié d'un bouche-à-oreille fulgurant sur la plateforme de streaming, la série documentaire offre de vraies qualités. Parce qu'il y a quelque chose de fascinant et d'effrayant dans cette plongée dans l'Amérique profonde qui regorge de personnages plus cinglés les uns que les autres. À commencer par Joe Exotic, directeur excentrique d'un zoo, qu'il gère l'arme au ceinturon, s'autoproclamant amoureux des tigres alors qu'il ne fait que les exploiter. À la manière des autres *true crimes* dont Netflix s'est fait une spécialité (*Making a Murderer* en tête), *Tiger King* multiplie les rebondissements jusqu'au vertige : Joe Exotic finit par se présenter comme candidat à la présidentielle puis comme gouverneur. Privilégiant le spectacle (de la décadence) de ce monde interlope à une véritable enquête – ce qui n'empêche pas un remarquable travail de montage –, *Tiger King* semble parfois un peu trop subjugué par son sujet, mais dresse malgré tout le portrait stupéfiant d'une Amérique dégénérée. ■ **Christophe Butelet**

Diffusion Netflix
Réalisation Eric Goode et Rebecca Chaiklin
Sortie 20 mars 2020



U-235

LES BADASS EN EAUX TROUBLES



En pleine Seconde Guerre mondiale, une équipe de têtes brûlées belges (pensez aux *Douze Salopards* ou à *Inglourious Basterds*) est envoyée en mission pour kidnapper un sous-marin allemand et ramener, du Congo belge à New York, l'uranium nécessaire pour mettre au point le Projet Manhattan. Oubliez le récent et réaliste *Le Chant du loup*, on baigne ici dans une pure série B au point où *U-235* est au film de sous-marin ce que *Armageddon* est au film dans l'espace. Et la comparaison vaut aussi pour l'ensemble du scénario qui en reprend de nombreux aspects. À commencer par l'entraînement de ces soldats sans foi ni loi qui doivent apprendre à naviguer avec un sous-marin en quelques semaines, contraints de suivre les ordres d'un capitaine allemand (là où Michael Bay jouait de l'opposition avec les Russes). Mais c'est aussi à travers la relation entre un père et sa fille, qui sort d'ailleurs avec un des membres de l'équipe, qu'on pense forcément à *Armageddon*. Derrière le ton parfois parodique et presque désinvolte, *U-235* se double d'une vraie cruauté envers ses personnages – qui passe aussi par des saillies de violence bien gores –, à laquelle vient se greffer une ironie assez cinglante, comme nous le rappelle le plan final qui annonce à la radio les conséquences de cette mission : le bombardement atomique d'Hiroshima. ■ **Christophe Butelet**

Réalisé par Sven Huybrechts
Avec K. De Bouw, T. Riefenstein, E.-J. Henrard...
Sortie 10 avril 2020



TALES FROM THE LOOP

LE FUTUR À LA LOOP



À l'origine : un livre illustré, qui regroupe les œuvres de Simon Stålenhag, peintre suédois devenu célèbre pour ses hybridations picturales entre scènes champêtres et machines futuristes. Depuis, *Tales from the Loop* s'est vu adapté en jeu de rôle (2014), et fait aujourd'hui l'objet d'un récit sériel et choral des plus réussis. Dans une campagne perdue en Ohio, la vie d'un village est chamboulée par des événements surnaturels, dus au Loop, une machine fabriquée par le gouvernement pour étudier les mystères de l'univers. Chaque épisode se fait le portrait quotidien d'un de ses habitants, et des questionnements existentiels qui l'assaillent face à l'inconnu. Entre uchronie (cette Amérique indatable et jonchée de machines rétro-futuristes) et contemplation panthéiste (la nature, superbement filmée), *Tales from the Loop* rend un hommage vibrant à l'art de Stålenhag. Mais elle sait aussi le dépasser, pour creuser son propre sillon : nous raconter des histoires à l'humanité bouleversante. Sans jamais verser dans l'intellectualisme pompeux (c'est pourtant la première impression qu'elle donne), la série sonde notre rapport intime à la technologie sous la forme d'une mosaïque de fables, qui viennent chacune nous étreindre un peu plus le cœur.

■ **Yann François**

Diffusion Amazon Prime Video
Avec Rebecca Hall, Paul Schneider, Duncan Joiner
Sortie 3 avril 2020